

第1章

Adobe Flash CC入门



1.1 熟悉软件界面

运行Flash CC后，将显示如图1.1所示的界面，下面分别讲解此界面中各个构成元素。

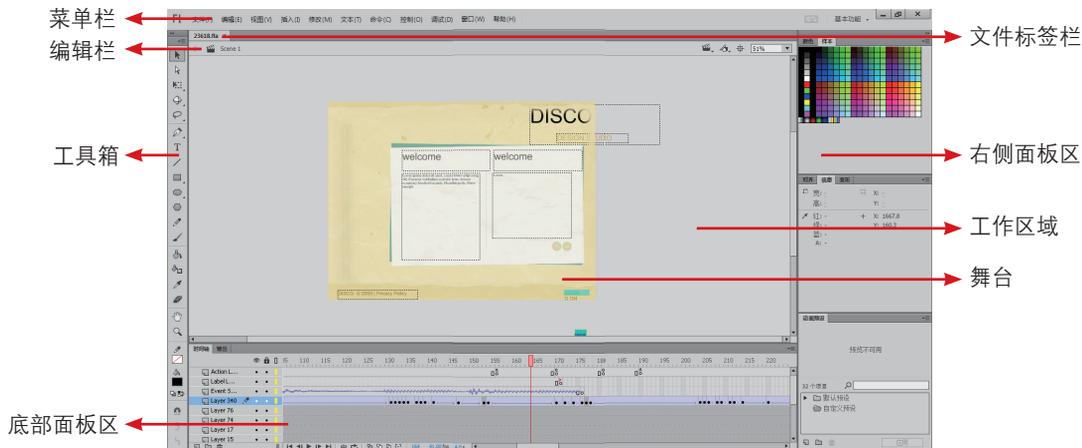


图1.1 Flash CC基本界面

按F4键，可以隐藏所有的工具箱及面板等界面元素，再次按F4键即可重新显示。

1.1.1 菜单栏

菜单命令是许多软件必需的组成部分，对于Flash当然也不例外。利用Flash丰富的菜单命令，可以完成许多基础操作，诸如新建文件、保存文件、发布文件、复制、粘贴、新建元件、显示面板等，也可以进行调试影片、隐藏面板、编辑站点等操作。

Flash CC的菜单栏中共有11个菜单，每个菜单又有多个命令，如图1.2所示。因此11个菜单共包含了数百个命令，这些命令使每一初学者都感觉到眼花缭乱，但实际上情况并非如此，我们只需要了解每一个菜单中命令的特点，然后通过这些特点就能够很容易地掌握这些菜单中的命令了。

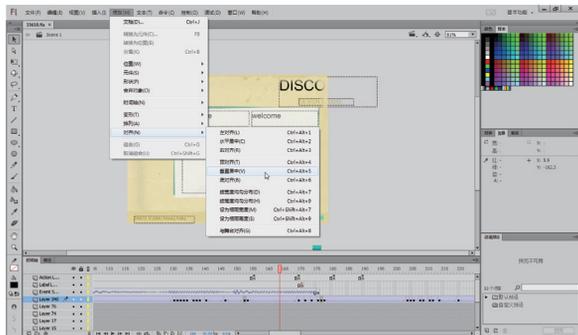


图1.2 菜单栏中的菜单

1.1.2 工具箱

1. 认识工具箱的基本结构

“巧妇难为无米之炊”，在Flash这个神奇的世界，单用手指是描绘不出思想的，我们需要一个工具箱，工具越齐全，功能越多样，绘制起来就会越方便。

选择“窗口”|“工具”命令，即可以显示Flash的工具箱，如图1.3所示。

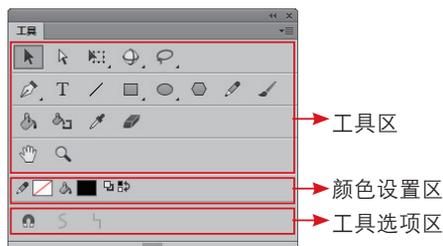


图1.3 工具箱

工具箱各组成部分的基本功能解释如下。

- ◎ 工具区：在此可以选择Flash提供的各种工具。
- ◎ 颜色设置区：在此可以为要绘制的或已选中的图形设置填充及线条颜色。
- ◎ 工具选项区：在选择不同工具的情况下，这里会显示一些不同的选项。

2. 改变工具箱的形态

在Flash中，工具箱可以进行更随意的调整，从而根据不同的需要改变不同的形态，或适应不同的位置。例如，如图1.4所示是调整得到的不同的工作箱状态。

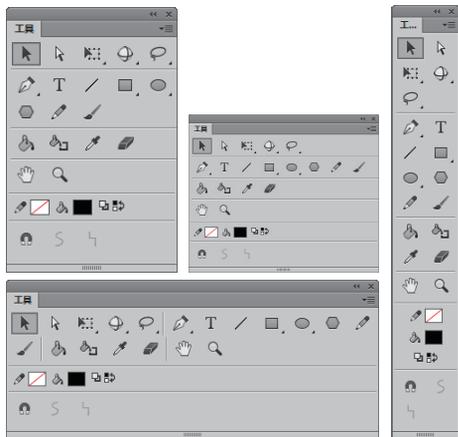


图1.4 调整为不同状态的工具箱

另外，我们也可以通过工具箱顶部的伸缩栏，将工具箱改变为收缩或扩展的状态。位于工具箱顶部呈灰色显示的区域，可以对工具箱的伸缩性进行控制，而其左侧的两个小三角形，则被称为“伸缩栏”，如图1.5所示。如图1.6所示就是在工具箱处于展开情况下，单击此伸缩栏后的收缩状态，再次单击即可重新展开工具箱。

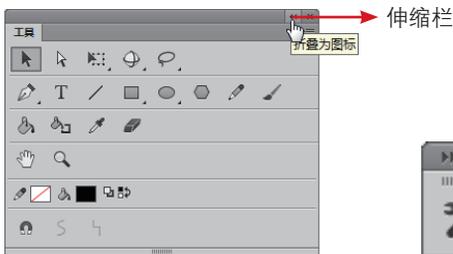


图1.5 工具箱的伸缩栏



图1.6 收缩后的工具箱

3. 激活工具

工具箱中的每一种工具都有两种激活方法，即在工具箱中直接单击工具或直接按要选择的工具快捷键。

大多数工具的快捷键就是完全显示工具时，工具名称右侧的字母，例如，钢笔工具右侧的字母是P，如图1.7所示，则表示按P键可以激活此工具；如果不同的工具有同样一个字母快捷键，则表明这

样的工具属于同一工具组，例如，矩形工具与基本矩形工具右侧的字母均为R，按R键的同时加按Shift键可以在这些工具之间切换。

4. 显示隐藏的工具

如果工具图标右下角显示了一个黑色三角形，就表明其有隐藏工具。要显示隐藏工具，可以在此工具的图标上按住鼠标左键片刻，如图1.8所示为钢笔工具组中所显示的隐藏工具。

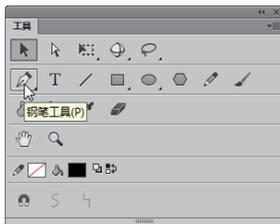


图1.7 工具的快捷键

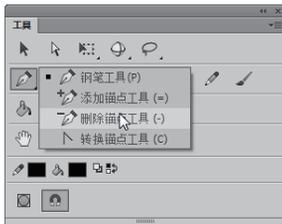


图1.8 显示隐藏的工具

1.1.3 面板

Flash中包括了多个面板，如“属性”面板、“库”面板、“颜色”面板等，它们涵盖了Flash中大部分的常用及核心功能，在本节中，首先来了解这些面板的基本操作方法。

1. 显示和隐藏面板

要显示面板，在“窗口”菜单中选择相应的命令，再次选择此命令可以隐藏面板。



提示

按F4键可以隐藏工具箱及所有显示的面板，再次按F4键可全部显示。

2. 面板菜单

在大多数的面板右上角都有菜单按钮，单击该按钮即可显示此面板的命令菜单，在操作中这些面板菜单中的命令也会被经常用到。

3. 伸缩面板

与工具箱相似，面板也同样可以进行伸缩，对面板的伸缩性进行控制的，同样是位于面板上方呈灰色显示区域中左侧的两个被称为“伸缩栏”的小三角形按钮，单击其顶部的伸缩栏，可以将面板在图标显示状态或者展开显示状态之间进行切换，如

图 1.9 所示为将面板收缩为图标显示的状态。如图 1.10 所示为将面板全部展开的显示状态。

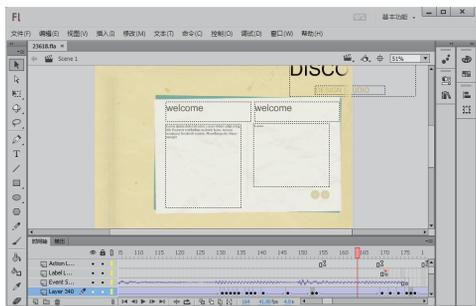


图1.9 收缩面板时的状态

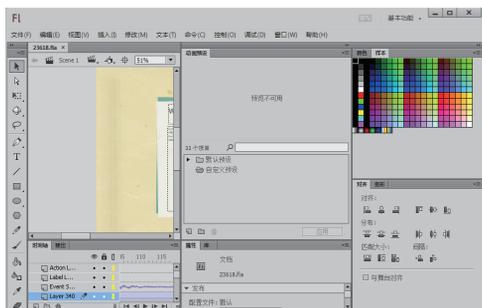


图1.10 展开面板时的状态

除此以外，不仅可以通过直接单击面板的标签名称来对面板进行切换，还可以通过双击面板的标签名称来对某个已经显示出来的面板进行隐藏。

4. 组合及拆分面板

我们可以根据不同的操作习惯将Flash的面板任意组合、拆分，将两个或三个面板组合在一个面板中成为标签，也可以将一个面板中的所有标签拆分成单独的面板。

例如，如图 1.11 所示是从三个组合在一起面板中，将其中一个向外拖曳到该面板外，释放左键，则该标签将独立成为一个面板，如图 1.12 所示。此时在原包含“变形”标签的面板中，“变形”标签消失，如图 1.13 所示。

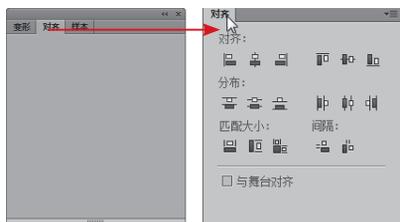


图1.11 拖曳“对齐”标签



图1.12 “对齐”标签独立成为一个面板

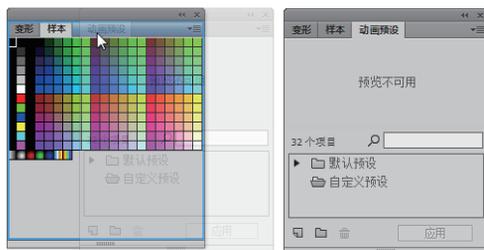


图1.13 拖曳后“对齐”标签消失

与拆分操作类似，要将某个面板组合至另一面板中，成为其标签，只须按住面板的标签，将其拖至另一个面板中即可，此操作如图 1.14 所示。

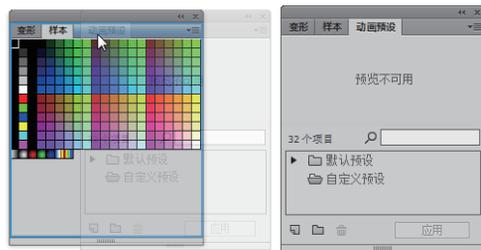


图1.14 组合面板操作示例

5. 创建新的面板栏

在Flash中可以根据工作需要增加更多面板栏。增加面板栏的操作方法也非常简单。可用鼠标拖曳需要增加的面板至面板栏的最左侧边缘位置，当其边缘出现如图 1.15 所示的灰蓝相间的高光显示条时释放鼠标，即可创建一个新的面板栏，如图 1.16 所示。



图1.15 拖曳面板

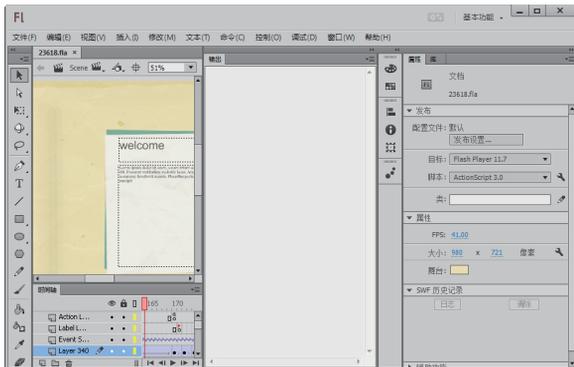


图1.16 增加面板栏后的状态

1.1.4 编辑栏

编辑栏位于舞台顶部，如图1.17所示。通过在编辑栏中的设置可以实现编辑场景、编辑元件及缩放舞台等操作。



图1.17 编辑栏

下面分别了解编辑栏中各个按钮的基本功能。

◎ **返回上一级按钮**：单击此按钮可以返回到上一级的编辑界面中。

◎ **场景标签**：此处用于显示当前所在的场景，在编辑元件或编组对象时，单击此标签可以返回到“场景”1的编辑界面中。

◎ **编辑场景按钮**：单击此按钮，在弹出的下拉列表中选择指定场景，从而在各场景之间进行切换。

◎ **编辑元件按钮**：单击此按钮，在弹出的下拉列表中选择指定的元件，从而在各元件之间进行切换。

◎ **舞台居中按钮**：单击此按钮，可以将舞台置于界面的中间位置，以便于进行快速定位。

◎ **缩放舞台**：通过输入、选择不同的数值改变舞台的显示比例。

1.1.5 文档标签栏

通过单击各个标签即可方便地切换至相应的文档，单击标签右侧的关闭按钮，可以直接对相应的文档执行关闭操作，而不必切换至该文档中，以提高工作效率。

1.1.6 舞台

舞台是展示、播放、控制动画的地方，也是动画与交互发生的地方。舞台上显示的内容总是当前选择帧中的内容，因此可以在舞台中修改或为当前帧创建所需要的内容。

1.1.7 工作区域

舞台周围的灰度区域统称“工作区域”，可以暂时将不需要在动画中出现的对象放在工作区域。

1.1.8 自定义工作环境

在Flash中，不同用户可以按照喜好布置工作界面，并将其保存为自定义的工作界面，如果在工作一段时间后，工作界面变得很零乱，可以执行调用自定义工作界面的命令，将工作界面恢复至自定义后的状态。

1. 保存自定义工作界面

用户按自己的爱好布置好工作界面后，如果要保存自定义的工作界面，可以在菜单栏中选择“窗口”|“工作区”|“新建工作区”命令，在弹出的“新建工作区”对话框中输入自定义的名称，然后单击“确定”按钮即可，如图1.18所示。

2. 调用预设及自定义的工作界面

要调用已保存的工作界面，可以在菜单栏中选择“窗口”|“工作区”子菜单中的自定义工作界面的名称即可。

在Flash中，可以更方便地选择和存储工作区，即直接通过菜单栏右侧的工作区控制器，如图1.19所示，在弹出的菜单中进行创建与调用。

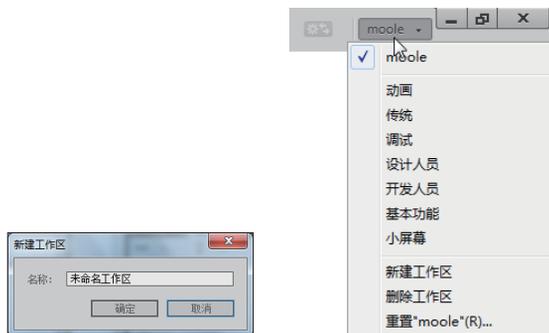


图1.18 “新建工作区”对话框 图1.19 工作区菜单

1.2 文档基本操作

1.2.1 新建空白文档

要新建一个文档，有下面3种方法。

- ◎ 按Ctrl+N键。
- ◎ 选择“文件”|“新建”命令。
- ◎ 单击欢迎屏幕中的“新建”区域内选择需要新建的文档类型，如图1.20所示。



图1.20 在欢迎屏幕上新建

前两种方法都会弹出如图1.21所示的对话框，在该对话框中选择“常规”选项，选择需要新建的文档类型，单击“确定”按钮即可。

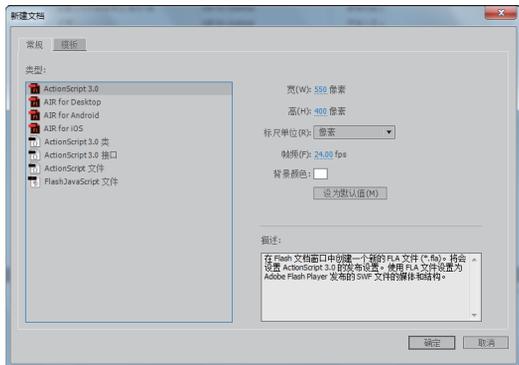


图1.21 创建一个全新的文档

1.2.2 设置文档属性

在默认情况下Flash文档的舞台大小为550px × 400px，背景色为白色，帧频是24帧/秒。在制作动画的过程中，往往要根据动画的类型、大小等条件，改变舞台的大小、颜色等属性，此时

用户可以按Ctrl+J键或选择“修改”|“文档”命令，弹出如图1.22所示的“文档设置”对话框。

“文档设置”对话框中的重要参数及选项的使用方法如下。



图1.22 “文档设置”对话框

- ◎ 单位：在此下拉列表中可以选中标尺的单位。
- ◎ 舞台大小：在“宽”和“高”文本框可以输入当前文档的宽度和高度值，单位是“像素”。
- ◎ 匹配内容：单击此按钮可使舞台的大小正好能容纳所有的对象。
- ◎ 缩放内容：在改变了舞台大小后，选中此选项，可按照当前设置的舞台的放大或缩小比例，对舞台中的对象执行相同的缩放操作。

◎ 锁定层和隐藏层：选中“缩放内容”选项后，该选项会被激活。选中此选项时，则在缩放内容时，包含锁定图层与隐藏图层中的内容；反之，则不对锁定图层与隐藏图层中的内容进行缩放处理。

◎ 锚记：单击“锚记”框中的箭头，以设置新画布尺寸相对于原尺寸的位置。例如，在同时放大舞台宽度与高度时，若选中中间的锚记，则会平均向上下与左右方向扩展所设置的宽度与高度数值。

◎ 舞台颜色：单击此按钮，在弹出的调色板中可以选择舞台的背景颜色。

◎ 帧频：在此文本框中可以输入每秒播放的动画帧数，此处的数值越大每秒播放的帧数越多，动画的视觉效果就会越流畅。



小提示

对于大多数计算机显示的动画，特别是网站中播放的动画，帧频为8~15 fps就足够了。

◎ 设为默认值：单击此按钮可以将上述所有参数保存为默认值。

设置完成后，单击“确定”按钮退出对话框即可。

除了使用“文档设置”对话框进行舞台设置

外，用户也可以在未选择任何对象的情况下，在“属性”面板中进行类似的设置，其中主要包括了一些常用的参数设置，如舞台大小、背景颜色等，如图1.23所示。



图1.23 “属性”面板

1.2.3 保存文档

要保存一个文档，有下面两种方法。

- ◎ 按Ctrl+S键。
- ◎ 选择“文件”|“保存”命令。

如果当前文档是第一次保存，将会弹出类似如图1.24所示的对话框，在其中设置保存的路径、“文件名”及“保存类型”后，单击“保存”按钮即可。

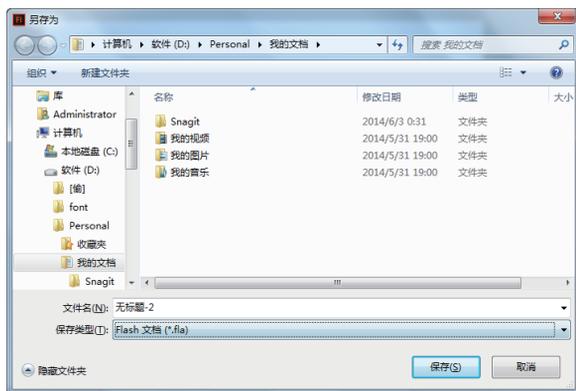


图1.24 “另存为”对话框

如果当前文件已经保存在磁盘上，那么此时再执行保存操作，就会依据当前对文件所做的修改，直接覆盖原来的文件。

1.2.4 另存文档

在菜单栏中选择“文件”|“另存为”命令，可以在不同的位置保存图像，或者用不同的“文件名”、“保存类型”等进行保存。

1.2.5 自动保存文档

在Flash CC中，默认情况下将每10分钟自动对当前文档进行保存（保存的文件位于临时文件夹

中，不会覆盖用户保存的文档），以避免由于意外发生时，导致用户的工作全部丢失。当出现意外后，下次启动Flash时，会自动将文档恢复到最近一次自动保存的状态。

用户也可以自定义自动保存的时间或禁用此功能。选择“编辑”|“首选参数”命令，在弹出的对话框中选择“常规”选项，然后在右侧参数区中，选中“自动恢复”选项，则可以在后面设置自动恢复的时间，如图1.25所示。若取消选中此选项，则禁用自动保存功能。

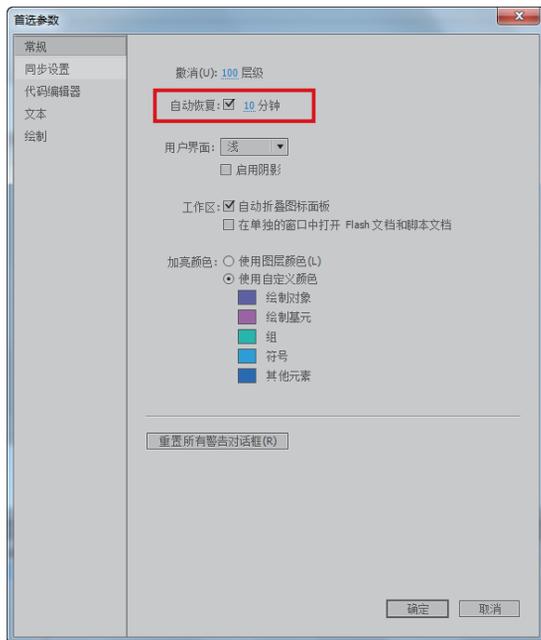


图1.25 “首选参数”对话框

1.2.6 打开文档

要打开一个文档，有下面3种方法。

- ◎ 按Ctrl+O键。
- ◎ 选择“文件”|“打开”命令。
- ◎ 默认情况下，单击欢迎屏幕中的“打开”文字按钮。

由于从Flash CC开始不再支持Action Script 2.0及更低版本的语言，因此在打开带有Action Script 2.0或更低版本语言的文件时，会弹出类似如图1.26所示的对话框，单击“确定”按钮退出对话框即可，此时所有的Action Script 2.0或更低版本的语言，都不会被编译执行。

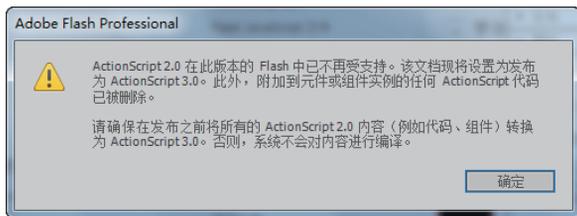


图1.26 提示框

1.2.7 关闭文档

要关闭文档，有下面4种方法。

- ◎ 按Ctrl+W键。
- ◎ 选择“文件”|“关闭”命令。
- ◎ 单击文档右上角的✕按钮。
- ◎ 如果要关闭当前所有的文档，可以按Ctrl+Alt+W键或选择“文件”|“全部关闭”命令。

若被关闭的文档未保存，则会弹出提示框，如图1.27所示，用户可以选择是否保存，单击“是”或“否”按钮后，即可执行相应的操作，并关闭文档；若单击“取消”按钮，则放弃当前的关闭操作。

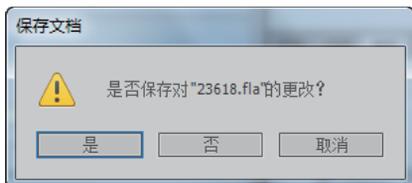


图1.27 提示框

1.2.8 导出文档

在Flash CC中，用户可以将当前文档导出为图像、影片或视频，下面来分别讲解其方法。

1. 导出文档为图像

使用“导出图像”命令，可以将当前的画面导出为不同格式的图像文件，从而自定义生成文档的预览图像。

选择“文件”|“导出”|“导出图像”命令，在弹出的对话框中选择图像的保存位置及文件名称等，单击“确定”按钮退出对话框。此时将弹出类似如图1.28所示的对话框，用以设置导出图像的相关参数。设置完成后，单击“确定”按钮退出对话框，即可得到相应的图像。



图1.28 “导出PNG”对话框

以如图1.29所示的文档为例，如图1.30所示是将其导出后的图像效果。

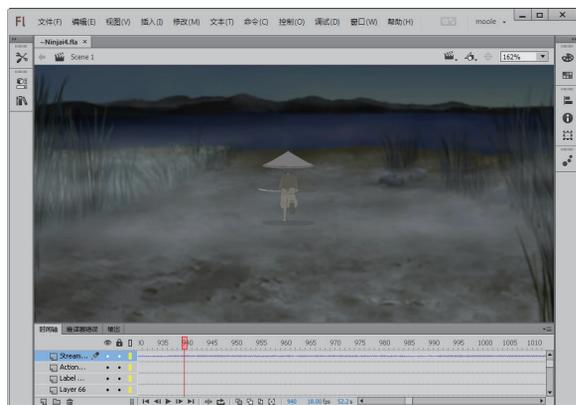


图1.29 动画效果



图1.30 导出的图像

2. 导出文档为影片

使用“文件”|“导出”|“导出影片”命令，可以将文档导出为SWF或其他图像格式，如JPEG、PNG等，如果选择导出为SWF格式，则相当于按Ctrl+Enter键测试生成一个与文档对应的动画文件，如果选择JPEG或PNG等图像格式，则会将当前文档中每一帧的内容保存为一幅图像，即生成一组图像序列。

3. 导出文档为视频

使用“文件”|“导出”|“导出视频”命令，将弹出如图1.31所示的对话框，在其中设置参数并单击“导出”按钮。默认情况下会弹出如图1.32所示的对话框，单击“确定”按钮后，即可将当前文档导出为MOV格式的视频文件。

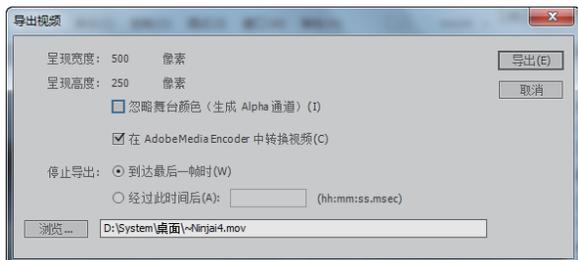


图1.31 “导出视频”对话框



图1.32 提示框

1.3 创建与应用模板

1.3.1 依据模板创建文档

除了创建一个全新的文档外，还可以利用 Flash 自带的模板来新建文档。利用模板新建文档有两种方法。

◎ 选择“文件”|“新建”命令，在弹出的对话框中选择“模板”选项卡，然后在左侧列表中选择适当的模板类型，如图1.33所示。

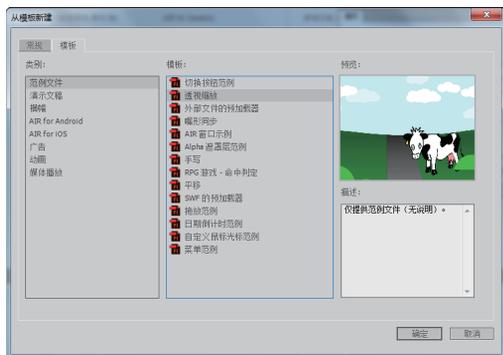


图1.33 “从模板新建”对话框

◎ 在Flash的欢迎屏幕中间的“模板”区域下面，单击“更多”按钮后，会弹出“从模板新建”对话框。

例如在左侧列表中选择“广告”，然后在右侧选择“125×125方形按钮”选项，单击“确定”按钮，则按照所选的广告模板，创建一个新文档。

1.3.2 将文档存储为模板

要将已有的文档存储为模板，以便以后使用，则可以将文档设置好后，选择“文件”|“另存为模板”命令，在弹出的如图1.34所示的提示框中单击“确定”按钮即可，然后在弹出的对话框中设置相关的名称及类型等参数，如图1.35所示，单击“确定”按钮即可将文档保存为模板。



图1.34 提示框

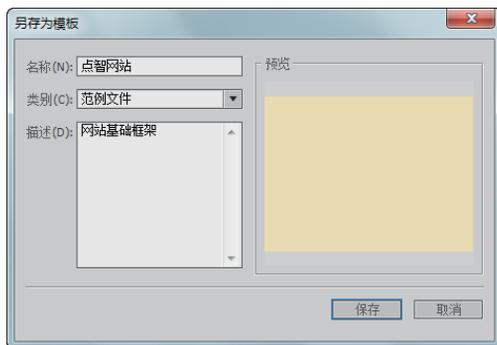


图1.35 “另存为模板”对话框

在将文档存储为模板后，即可按照前面讲解的依据模板创建文档的方法，在相应的分类中找到保存的模板，如图1.36所示。

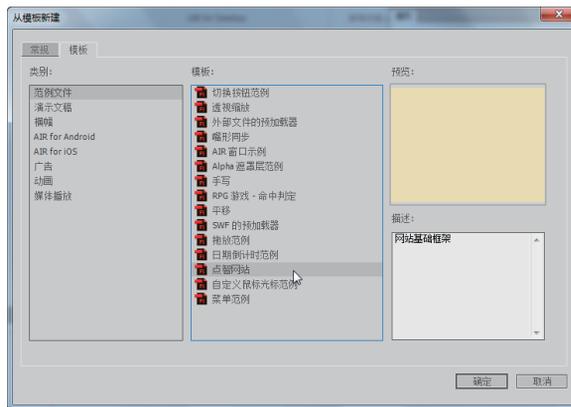


图1.36 “从模板新建”对话框

1.4 设计实战

1.4.1 使用模板制作唯美飘雪动画

在本例中，将利用Flash自带的动画模板制作飘雪动画效果，其操作步骤如下。

1 按Ctrl+N键新建文档，在弹出的对话框中选择“模板”选项卡，然后在左侧选择“动画”选项，再在右侧选择“雪景脚本”选项，如图1.37所示。

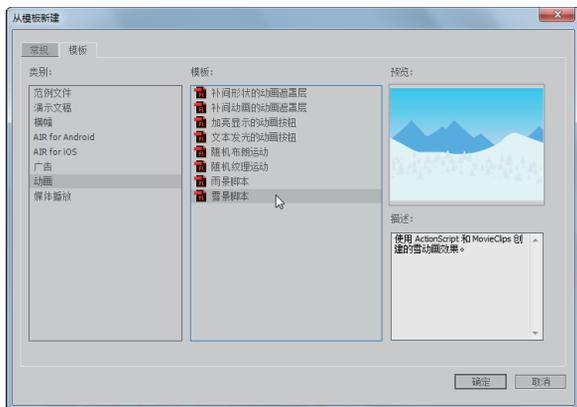


图1.37 “新建文档”对话框

2 单击“确定”按钮完成创建新文档，得到如图1.38所示的内容。

3 按Ctrl+Enter键即可预览当前动画，看到舞台中的飘雪效果，如图1.39所示。

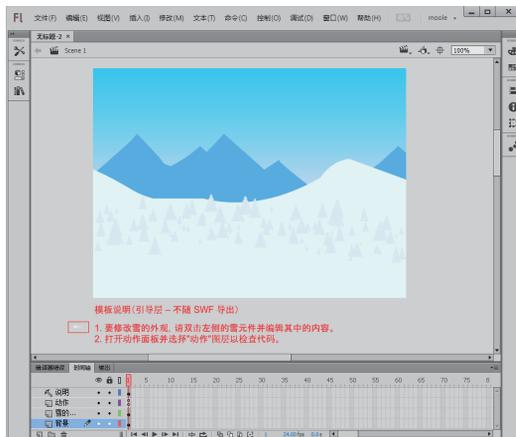


图1.38 软件整体效果

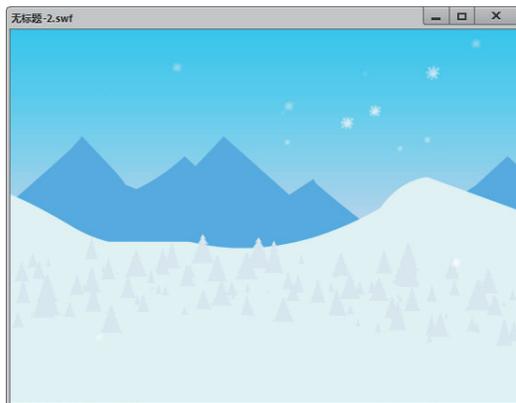


图1.39 预览效果

4 下面替换背景中的内容。在“时间轴”面板的“背景”图层第1帧上单击，以选中该图层中的所有对象，如图1.40所示。

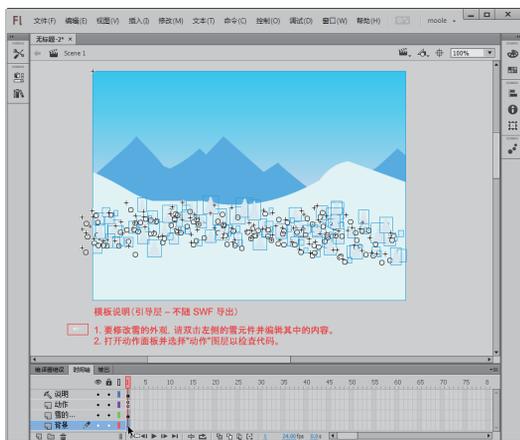


图1.40 选中所有对象

5 按Delete键删除所有选中的对象，此时的整体效果，如图1.41所示。

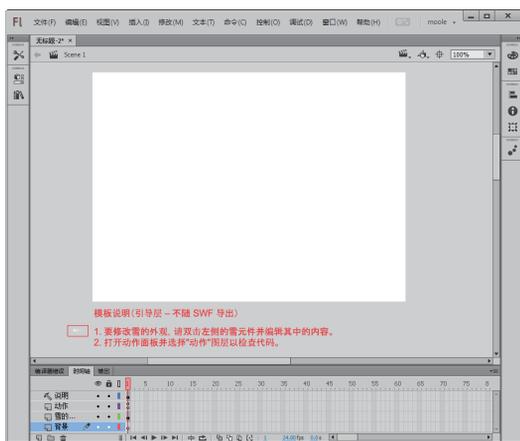


图1.41 删除所有对象

6 下面导入新的背景图像。按Ctrl+R键或选择“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令，在弹出的对话框中打开随书光盘中的素材“第1章\1.4.1使用模板制作唯美飘雪动画-素材.jpg”，从而将其导入到舞台中，如图1.42所示。

7 保持导入的图像为选中状态，选择“窗口”|“属性”命令以显示“属性”面板，然后在其中设置其x和y值为0，如图1.43所示，使图像在舞台中对齐，如图1.44所示。

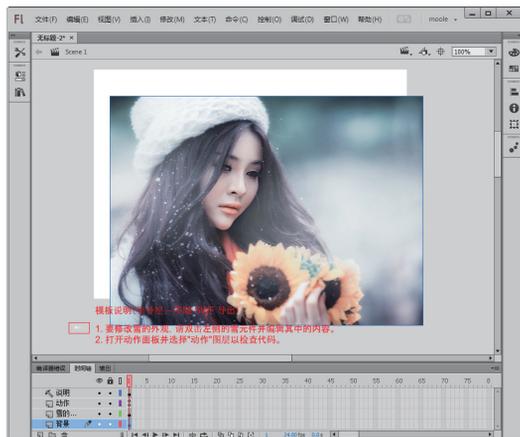


图1.42 添加新的对象



图1.43 “属性”面板



图1.44 对齐对象的位置

8 此时，再次按Ctrl+Enter键即可预览当前动画，可以看到舞台中唯美的飘雪效果，如图1.45所示。



图1.45 预览效果

1.4.2 创建多媒体光盘界面

在本例中，将创建并保存一个光盘界面的Flash文件。需要注意的是，虽然国内的计算机硬件性能有极大的提升，但为了兼容尽可能多的计算机，通常还是以1024×768的尺寸进行设置。

1 按Ctrl+N键创建新文档，在弹出对话框的左侧选择Action Script 3.0选项，然后在右侧设置其尺寸参数，如图1.46所示。

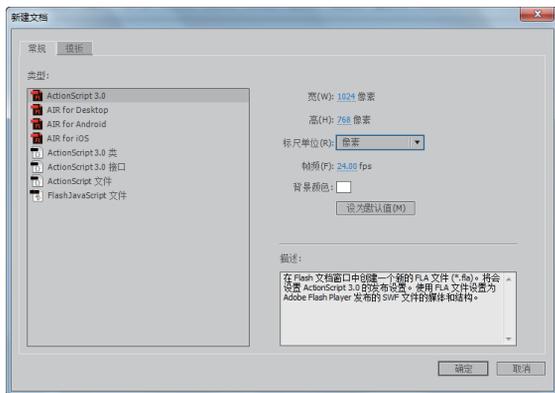


图1.46 “新建文档”对话框

2 确认参数设置后，单击“确定”按钮退出对话框。

3 为了兼容不同计算机上Flash Player的版本，通常建议输出较低的Flash Player版本，而且由于光盘界面设计涉及到的功能及Action Script语言相对较为简单，因此也不会影响使用。此时可以在“属性”面板中设置“目标”为“Flash Player 10.3”，如图1.47所示。

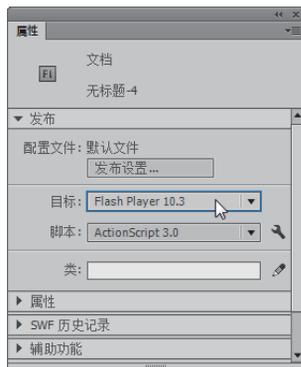


图1.47 “属性”面板

4 按Ctrl+S键保存当前文档，由于是第一次保存，因此会弹出“另存为”对话框，如图1.48所示，在其中选择保存的文件位置及文件名称，然后单击“确定”按钮退出对话框即可。

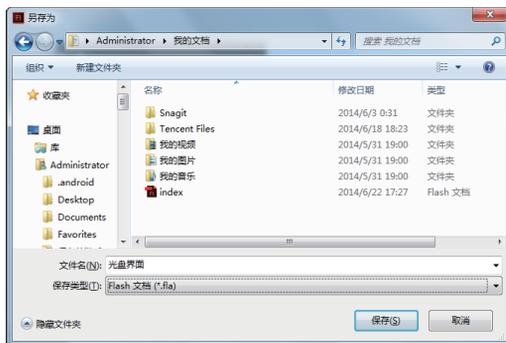


图1.48 “另存为”对话框



提示

在本章中，使用的素材及处理后的最终效果文件，均位于随书光盘“第1章”文件夹中，其文件名与其节号相对应。